

BAB II

DATA DAN ANALISA

A. Data Objek

1. Wayang

Wayang adalah seni pertunjukan tradisional yang berasal dari Indonesia, tepatnya pulau Jawa. Wayang Jawa dikenal di seluruh dunia karena keindahan dan orisinalitas cerita dan teknik pertunjukannya. Selain sebagai seni pertunjukan pedalangan tradisional yang berasal dari Indonesia, wayang juga memiliki nilai budaya dan intelektual lokal bagi masyarakat Indoonesia. Wayang sudah ada sebelum agama Hindu pada abad ke-9 di Jawa, Kerajaan Mataram kuno menggunakan wayang sebagai alat untuk memperluas ajaran agama Hindu-Budha kepada masyarakat. Pada abad ke-15, Kerajaan Majapahit di Jawa Timur menjadi pusat kebudayaan wayang, dimana kesenian wayang berkembang dan menjadi sangat populer di seluruh Indonesia. Saat itu, wayang juga dianggap sebagai alat untuk melestarikan identitas budaya dan digunakan untuk mengajarkan nilai dan moral kehidupan pada masyarakat. (I Ketut Udayana, 2022)

Pertunjukan dalam Kesenian wayang tradisional di Jawa Barat akan disertai dengan iringan musik gamelan dan lagu-lagu tradisional lainnya. Dalam pertunjukannya wayang akan di mainkan oleh orang yang memiliki keahlian dalam perwayangan yang biasa disebut sebagai dalang. Dalang merupakan tokoh sentral dalam kesenian wayang karena bertanggung jawab untuk menggerakkan boneka, berdialog, dan juga dalang dikenal sebagai penjaga tradisi sebab berperan penting dalam melestarikan dan menyebarkan nilai-nilai dalam pertunjukan wayang.

Kesenian wayang tetap bertahan hingga saat ini meskipun mengalami baerbagai perubahan dan tantangan, termasuk selama masa penjajahan belanda sempat terjadi pembatasan, namun tetap bertahan hingga saat ini. Wayang di seluruh penjuru Indonesia sangatlah banyak dan memiliki keunikannya masing-masing, ada 60 jenis wayang yang berbeda-beda yang tercatat sebagai data Warisan Budaya Takbenda (WBTb). Antara lain, wayang garing, wayang beber kyai remeng, wayang beber pacitan, wayang kulit betawi, wayang suket, wayang thengul, wayang wong wataraman, wayang wong sriwideri, drama tari wayang wong, wayang sampir, wayang pantun, wayang catur, wayang golek cepak Indramayu, wayang topeng tengger, wayang gung, wayang menak sasak, wayang ajen, wayang ceplak, wayang kulit Majalengka, wayang landing, wayang parwa, wayang sapuh leger, wayang wong parwa, wayang kulit sekar kedaton, wayang mbah gandrung, wayang rai wong, wayang wong topeng, wayang kancil, wayang orang ngesti pandowo, wayang potehi, wayang obrol, wayang krucil, wayang trimplong, wayang topeng malang, wayang golek lebak, wayang golek blora, wayang apem, wayang gandrung, wayang kulit banjar, wayang sukadana. Akan tetapi dari 60 jenis wayang tersebut hanya wayang kulit, wayang golek, wayang orang, wayang beber, dan wayang klitik 5 jenis wayang inilah yang dipopulerkan atau lebih banyak dikenal oleh masyarakat hingga saat ini.

2. Jenis-jenis Wayang Cirebon

a. Wayang Purwa

Wayang purwa adalah salah satu seni pertunjukan tradisional Indonesia yang menggunakan boneka kayu untuk menceritakan kisah epic dari mitologi Jawa. Seni pertunjukan ini sangat kaya akan nilai sejarah , budaya, dan religi serta merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari

kebudayaan Indonesia. Asal Kesenian wayang purwa ini adalah dari Jawa Barat dan mulai terkenal pada abad ke-16 Masehi dimasa kerajaan Pajajaran. saat itu wayang purwa dipentaskan di kraton sebagai hiburan bagi raja dan keluarga kerajaan. Selain itu, pertunjukan seni ini juga digunakan sebagai sarana untuk menyebarkan agama Islam.

Pada abad ke-17, pada masa pemerintahan kerajaan Mataram di Jawa Tengah kesenian wayang golek purwa berkembang dan mulai dipopulerkan di kalangan masyarakat. Saat itu pertunjukan wayang purwa digunakan untuk menyebarkan ajaran Islam kepada masyarakat. Cerita dalam perdalangan wayang purwa mencakup berbagai macam tema mulai dari cerita Mahabrata, Ramayana hingga cerita legenda dari Jawa Barat, sejarah, religi dan nilai-nilai moral yang telah dikaitkan dengan ajaran agama yang dapat diambil oleh penonton. (Kresna, 2023)



Gambar 2.1 Wayang Kulit Cirebon

(Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/a3/9d/0e/a39d0e48beb108062c6a2dfe6379250f.jpg>)

b. Wayang Cepak

Wayang kulit cepak atau wayang golek cepak adalah salah satu seni pertunjukan wayang tradisional di Jawa Barat, Indonesia. Wayang golek terbuat dari kayu dan memiliki keistimewaan pada topi atau peci yang dikenakan oleh tokohnya. Pertunjukan wayang golek papak cepak biasanya dibawakan oleh seorang dalang yang berperan menyampaikan cerita melalui dialog dan lagu dalam bahasa sunda.



Gambar 2.2 Wayang Golek Cirebon

(Sumber: https://blue.kumparan.com/image/upload/fl_progressive,fl_lossy,c_fill,q_auto:best,w_640/v1529575145/WhatsApp_Image_2018-06-20_at_11.15.25_PM_c9fhwf.jpg)

Pertunjukan wayang cepak biasanya diawali dengan upacara pembukaan yang diiringi oleh alat musik tradisional seperti angklung dan gendang. Kemudian dalang memainkan wayang dan menceritakan kisah wayang yang mengandung unsur moral dan religi.

Cerita dalam perdalangan wayang cepak memiliki latar belakang yang sama dengan wayang purwa mulai dari cerita Mahabrata, Ramayana hingga cerita legenda dari Jawa Barat, sejarah, religi, nilai-nilai moral dan

cerita rakyat yang berasal dari Jawa Barat. Meski sudah ada sejak ratusan tahun yang lalu, wayang cepak masih populer di Jawa Barat hingga saat ini. Kini, wayang cepak juga mulai dikenal oleh masyarakat di luar Jawa Barat bahkan internasional sebagai bagian dari kekayaan budaya Indonesia.

Kesenian wayang cepak memiliki nilai sejarah yang penting dalam budaya dan tradisi masyarakat Sunda Jawa Barat. Pertunjukan wayang golek papak cepak biasanya dipentaskan pada saat acara adat, acara keagamaan atau merayakan hari besar keagamaan seperti Idul Fitri atau Maulid Nabi. Selain sebagai bentuk hiburan dan ajaran moral dan agama, wayang cepak juga digunakan sebagai sarana dakwah di kalangan pemerintahan di kerajaan-kerajaan Jawa Barat. Awalnya pertunjukan wayang cepak hanya ditampilkan di rumah-rumah atau dalam acara komunitas tertentu dan masyarakat kecil. Namun seiring berjalannya waktu pada zaman kerajaan-kerajaan di Jawa Barat, wayang cepak menjadi bagian penting dalam upacara adat dan upacara keagamaan seperti hari raya maupun pernikahan.

3. Punakawan



Gambar 2.3 Punakawan

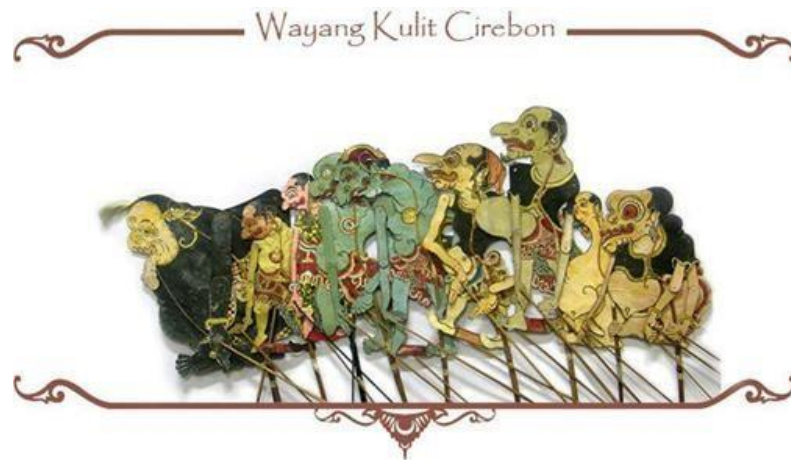
(Sumber: <https://cdn-2.tstatic.net/jateng/foto/bank/images/wayang-punakawan.jpg>)

Ditengah pertunjukan wayang yang mengelegar ada tokoh-tokoh yang menghiasi cerita menjadi lebih berwarna dengan humor-humor yang lucu dan perannya lebih fleksibel, tokoh punakawan menjadi warna tersendiri dalam cerita perwayangan meskipun asal-usulnya tidak terhubung dari cerita Ramayana ataupun Mahabharata. Kecuali semar, dalam naskah berjudul Gatotkacasraya pada abad ke-12, dikisahkan Abimayu memiliki tiga punakawan yang dikatakan sebagai punakawan pertama setelah mereka semar menjadi punakawan yang dipopulerkan pada masa kerajaan Majapahit.

Punakawan dalam terminologi Jawa terbagi menjadi 2 kosa kata *pana/puna* yang memiliki arti memahami, cermat, terang, jelas, mengerti, cerdik dalam mengartikan maupun memahami makna sejati dibalik setiap peristiwa dalam kejadian alam dan dalam kehidupan manusia. Sedangkan *kawan*, memiliki arti teman ataupun pamong. Secara terminology dapat diartikan bahwa punakawan memiliki makna yang mempresentasikan seorang teman atau kawan yang memiliki kearifan, kecermatan dalam menganalisa sebuah peristiwa yang terjadi di alam maupun kehidupan manusia.

Punakawan dapat diartikan sebagai seorang pendidik, atau pembimbing dengan pemikiran yang cerdas, batin yang kuat, akal budi yang cerdik, serta berpengetahuan luas dan kebijaksanaan. pemikiran yang luas menjadi sikap dalam tokoh punakawan. Selalu yang dikatakannya sejalan dengan apa yang dilakukan dan tidak bertentangan, dalam Khazanah kebudayaan jawa disebut sebagai *tanggap ing sasmita lan lipat ing grabita*. (Tanudjaja, 2022)

Punakawan dmiliki keunikan dan ciri khas yang berbeda-beda dari setiap daerahnya salah satunya punakawan dari wayang kulit Cirebon, tidak seperti pada umumnya berupa Petruk, Semar, Bagong, Gareng. Di Cirebon memiliki 9 tokoh punakawan.



Gambar 2.4 Punakawan Cirebon

(Sumber: <https://2.bp.blogspot.com/-c3Wy0XPVRSg/US2NGTKZa6I/AAAAAAAAAB-A/GR4yLibHjR8/s1600/punokawan+cirebon+1.jpg>)

Antara lain :

a. Semar

Semar merupakan tokoh punakawan utama dalam pewayangan Jawa, Bahkan pada pewayangan Sunda dan Bali. Peran yang dimainkan oleh Semar sebagai penasihat ataupun pengasuh para satria dalam kisah Ramayana dan Mahabharata. Dalam cerita Mahabharata Semar menjadi pembantu Pandawa, akan tetapi Semar sangat dihormati oleh majikannya. Semar menjadi tempat Pandawa untuk meminta nasehat dalam mengambil keputusan mengenai permasalahan yang bersifat mendesak. Semar Sebagai punakawan tertua tidak memiliki hasrat untuk kekuasaan dan hasrat lainnya sebagaimana umumnya terdapat pada manusia.

Pecinta wayang maupun bukan umumnya akan kenal dengan semar karakter mitologi Jawa dalam dunia perwayangan dikarenakan semar itu sendiri tidak ada dalam wayang asli India, Sejarah Semar muncul dalam cerita mitologi Jawa. Pada masa kerajaan-kerajaan Islam mulai berkembang, Semar memiliki peran yang lebih aktif. Banyak kisah-kisah yang lahir tentang kelahiran Semar, diantaranya Serat Kanda, Paramayoga, Purwakanda, dan Purwacarita lebih banyak daripada kisah dari Sudamala, tapi dari semua naskah semuanya menjadikan peran Semar sebagai penjelmaan dewa.

Semar digambarkan sebagai pelayan unuk melayani manusia. Semar bukan laki-laki ataupun perempuan, tangan kanan yang selalu ke atas menjadi symbol Sang Maha Tunggal. Tangan kiri kebelakang menjadi simbolisasi berserah diri secara total dan mutlak.



Gambar 2.5 Semar

(Sumber: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/0/07/Reynan_Semar_Jamblang.jpg)

Semar memiliki kepribadian yang mendua, Adalah Semar dewa bernama Batara Ismaya yang hidup dan tinggal sebagai manusia pendek dan hitam bernama ki Semarasanta. Bentuk wayang semar memiliki dua

wujud sebagai laki-laki dan perempuan akan tetapi tidak banci. Karena mempunyai seorang istri dan anak, bagian kepala laki-laki, tapi bagian payudara dan pantatnya seperti perempuan, rambutnya di kuncir seperti anak-anak akan tetapi sudah memutih seperti sudah tua, mulutnya selalu tersenyum melambungkan kebahagiaan, tetapi matanya selalu basah seperti sedang berduka sebagai simbol kesedihan.

Menjadi sebuah dugaan dalam perdalangan bahwa Semar adalah wujud kerinduan manusia terhadap Tuhan dalam perjalanan dan dalam menyelami keIlahian. Tuhan yang Maha Sempurna tak dapat dilihat, diraba, tak terbatas, berada dekat namun tak bersentuhan, maka sampai kapanpun tak akan bisa digambarkan oleh manusia. Menjadi manusia yang penuh dengan kekurangan, kecacatan, dan kesalahan hanya dapat menggambarkan yang Ilahi dengan bentuk tidak sempurna. Dibuatlah karya yang disengaja penuh dengan ketidak sempurnaan sebagai bentuk kerendahan hati, kesadaran diri, dan terbuka terhadap kekurangan, kelemahan, kecacatan dalam diri sendiri sebagai simbolisasi menyelami ketauhidan. (Nugroho, 2020)

b. Bitarota

Bitarota dalam pewayangan Cirebon memiliki beberapa versi dalam salah satu versi keberadaan Semar Arjawinangun sebuah daerah di Cirebon, Bitarota adalah punakawan yang diciptakan oleh Semar dari orang-orangan sawah.



Gambar 2.6 Bitarota

(Sumber: <https://1.bp.blogspot.com/-L4822h-cCwU/VYJ7waG-ohI/AAAAAAAAABY0/-SM2jQmyeD8/s1600/Bitarota-Cirebon-01.jpg>)

Dalam versi lain menyebutkan bahwa tokoh Bitarota diciptakan dari tumbuhan rambat “tungkul”. Pada kisah pewayangan Arjawinangun Bitarota memiliki sifat yang sangat ramah, lembut, halus perasaanya, dan pendiam berbeda jauh dengan penampilannya yang memiliki aura ketegasan. (E.W.Maurenbrecher, 2013)

c. Cungkring



Gambar 2.7 Cungkring

(Sumber: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/9/9c/Reynan_Cungkring.jpg)

Cungkring tokoh punakawan yang dalam kisah perwayangan secara umum sebagai anak angkat dari Semar dengan nama lain Bambang Penyukilan, Sanghyang Perwala, Suragendili, Dublayjaya, Pentung Pinanggul, dan Kantong Bolong atau lebih populer dipanggil sebagai Petruk. Kata Cungkring sendiri diambil dalam bahasa Jawa berupa gabungan 2 kosa-kata dari “cung” atau “kacung” yang memiliki arti bocah (anak kecil) dan “kring” atau “nangkring” memiliki arti bertengger. Cungkring sendiri memiliki makna rakyat kecil yang selalu memperhatikan pemimpinnya dan akan turun untuk mengkritik atau mengingatkan jika pemimpin melakukan kesalahan seperti dalam buku Petruk Dan Mea. (J.B., 2017)

Cungkring dalam Wayang kulit Cirebon lakon Batara Ismaya Krama, dikisahkan bahwa Petruk Sebelumnya bernama Bambang Penyukilan dari padepokan Begawan Salantara yang berada di dalam laut. Bambang

Penyukilan sangat suka menantang siapapun untuk bertarung dikediamannya, sebab itulah Bambang Penyukilan menguatkan tekad untuk keluar dari kediamannya sebari menguji kesaktian dan kekuatan yang ada dalam dirinya, berkelanalah Bambang Penyukilan hingga suatu ketika bertemu dengan Bambang Sukskati yang sama-sama berkelana dan ingin menguji kesaktian nan mandragunanya. Maka terjadilah pertarungan diantara kedua belah pihak saling memukul, menendang, menginjak dan serangan-serangan lainnya sehingga mengubah wajah keduanya menjadi buruk rupa. Datanglah Semar dan Bagong melarai pertarungan tersebut, Semar dengan kebijakan pepatahnya membuat kedua belah-pihak kagum dan ingin diangkat sebagai murid Semar. Semar menyetujui hal itu dan mengubah nama mereka Bambang Penyukilan menjadi Petruk dan Bambang Sukskati menjadi Gareng.

Dalam Wayang kulit gaya Kidulan (selatan) Cungkring diciptakan dari pohon Randu diversi yang lain dari kayu bambu dan diciptakan untuk menjadi pembantu Semar. Cungkring memiliki sifat dan prilakunya praktis dengan cerutu menyala yang selalu dipegangnya untuk menyerang lawannya.

d. Bagong

Bagong dari beberapa kisah perdalangan adalah anak dari Semar, versi lain menyebutkan adalah cucunya, namun dikisahkan suatu ketika Semar dan kakaknya yakni Togog di turunkan ke dunia guna mengasuh keturunan adik mereka yaitu Bahtara Guru. Togog dan Semar mereka memohon kepada ayah mereka, Sanghyang Tunggal untuk diberikan teman.

Namun justru ayah mereka bertanya balik Siapa kawan sejati manusia?, Togogpun menjawab, kawan sejati manusia adalah “Hasrat” dan giliran Semar menjawab, kawan sejati manusia adalah “Bayangan”. Dari jawaban mereka, Sanghyang Tunggal pun menciptakan manusia kerdil bernama Bilung dari jawaban Togog, dan Dari jawaban Semar yakni bayangan, diciptakanlah Semar versi kerdil dengan mata lebih lebar beserta mulutnya dari bayangan Semar dan dinamakan Bagong. Kisah tersebut menjadi asal-muasal tokoh punakawan Bagong yang menjadi warna bagi lakon didalam perwayangan. (Rosidi A. , 2009)

Bagong dalam pewayangan Sunda dikenal sebagai Cepot atau Astrajingga . tokoh Bagong memiliki karakteristik yang kasar, suaranya serak, berbahasa sunda, dan menghajar lawan dengan menumbukkan kepalanya. Kisah Bagong dalam versi wayang kulit gaya Kidulan (selatan) bagian palimanan, Bagong diciptakan dari daun Katsuba sedangkan versi lain diciptakan dari tunggak jati guna menjadi pembantu punakawan.



Gambar 2.8 Bagong

(Sumber: <https://wayang.files.wordpress.com/2006/10/bagong11.jpg>)

Namun pada dasarnya Bagong atau Cepot tetap menjadi tokoh populer di wilayah Cirebon meskipun terkesan nakal dan kurang sopan, namun perkataannya bijak dan jujur. (E.W, 2010)

e. Gareng

Tokoh punakawan pertama yang mengikuti Semar dari versi pewayangan Jawa Timur dan Jawa Tengah, sedangkan dalam versi Jawa Barat. Gareng adalah yang terakhir, Hal itu yang membedakan versi Jawa Timur dan Jawa Tengah dengan. versi Jawa Barat Gareng memiliki beberapa nama yakni Pancalpamor, Pegatwaja, dan Nala Gareng. Dalam bahasa Jawa Nnala Gareng memiliki arti Nala (hati) dan Gareng (kering), Nala Gareng bermakna hati kering(kering dari kemakmuran, hingga selalu suka berbuat baik)..

Dalam cerita pewayangan Wayang kulit purwa lakon Batara Ismaya Krama, dikisahkan bahwa Gareng aslinya bernama Bambang Sukskati yang merupakan putra Resi Sukskadi dari padepokan Buluktiga, bertapalah Bambang Sukskati selama bertahun-tahun di bukit Candala hingga mendapatkan kesaktiannya. Selesai bertapa, Bambang Suksati meminta izin ke ayahnya untuk pergi berkelana meninggalkan padepokan guna menguji kesaktian, sang ayahpun mengijinkannya.

Sampailah Bambang dalam suatu perjalan bertemu dengan Bambang Penyukilan dari padepokan Begawan Salantara karena kedua belah pihak sama-sama ingin menguji kesaktian, Maka terjadilah pertarungan yang membuat keduanya mengalami kerusakan parah pada anggota tubuh. Pertarungan terus berlanjut sampai akhirnya Semar dan Bagong datang menghentikannya dengan petuah sakti yang dibawa oleh Semar sehingga keduanya meminta kepada Semar untuk dijadikan muridnya.Semar

menyetujui hal itu dan mengubah nama mereka Bambang Penyukilan menjadi Petruk dan Bambang Sukskati menjadi Gareng.



Gambar 2.9 Gareng

(Sumber: <https://wayang.files.wordpress.com/2006/10/gareng.jpg>)

Gareng digambarkan memiliki karakteristik yang suka bercanda, setia kepada majikan, dan gemar menolong. Hal ini juga digambarkan dalam fisiknya yang memiliki mata juling berarti berhati-hati untuk tidak melihat hal-hal buruk, tangan melengkung berarti tidak mau mengambil hak milik orang lain, dan kaki pincang berarti kewaspadaan dalam setiap langkah(perilaku).

f. Duwala

Duwala adalah salah satu tokoh panakawan yang dari punakawan Cirebon dalam Versi Kidulan yakni daerah Palimanan, Duwala diciptakan oleh Semar sebagai teman perjalanan, dari kayu panggang.



Gambar 2.10 Dawula

(Sumber:<http://1.bp.blogspot.com/bNiu7DsIYhE/UuyER9EQwI/AAAAAA AAAJc/ST6EnWB491U/s1600/Udawala-Cirebon-01.jpg>)

Duwala memiliki karakteristik yang ceria, selalu bergembira bukan hanya tabiatnya tpi juga suaranya dapat membuat majikan senang, akan tetapi gaya bicarannya sengao. (E.W.Maurenbrecher, 2013)

g. Ceblok

Ceblok seperti memiliki fisik yang hamper sama dengan Duwala, namun Ceblok memiliki badan yang lebih besar. Ceblok dalam sebuah kisah versi Kidulan, sama seperti Duwala hanya saja diciptaka oleh Semar dari kayu Sempu, dalam versi lain Ceblok diciptakan dari gagang daun Kelapa. Kemiripin Ceblok dengan Duwala tidak membuat Ceblok memiliki sifat yang lembut, malahan sebaliknya sifatnya kasar, bringas, dan pemberani.



Gambar 2.11 Ceblok

(Sumber: <https://wayang.files.wordpress.com/2006/10/gareng.jpg>)

Yang membedakan Karakter fisik Ceblok dan Duwala secara menonjol adalah janggut yang dimiliki Ceblok sedangkan Duwala tidak memilikinya.

h. Curis

Curis atau Cumiris dan lebih umum disebut sebagai Sekarpandan yang adalah adik ipar dari Semar, versi lain menceritakan bahwa Curis adalah adik Semar.

Dalam kisah perwayangan kulit Cirebon. Dikisahkan Curis sebelum menjadi Curis adalah Sanghyan Sukmarasa, Suatu ketika Sanghyan Sukmarasa berambisi untuk menjadi raja Kahyangan, untuk mendapatkan kekuatan tersebut Sahyang Sukmarasa mencuri jimat Cupu Garuda

Mahmud dari Suralaya, lalu berupaya menjadi raja Kahyangan, namun nasib berkata lain. Sanghyang Sukmarasa terjatuh dari Bale Mercupinda dan tersengkut lehernya di pohon Pandan(dari kejadian ini muncul panggilan Sekarpandan). Ia ditemukan dan ditolong oleh Smabarama, Kakaknya Palasara, lalu diserahkan kepada Semar yang sudah berwujud buruk rupa.

Semar menyarankan untuk menggunakan jimat tersebut ke tubuhnya sebagai penyamaran (karena Sanghyang Sukmarasa telah menjadi buronan). Disetujui oleh Sanghyang Sukmarasa hingga berubahlah menjadi buruk rupa juga, setelah itu Semar mengganti nama Sanghyang Sukmarasa menjadi Curis. (Sindhunata, 2022)



Gambar 2.12 Curis

(Sumber:

<http://4.bp.blogspot.com/ecaFTwScRqs/TRXJ4r7S0MI/AAAAAAAAFUw/cg2ykoIGUKo/s1600/Curis-Cirebon-02.jpg>)

Curis atau Sekarpandan meskipun adik ipar dari Semar namun sifat yang dimilikinya justru berbanding terbalik dengan Semar sebagai seorang yang suka humor, yakni Sekarpandan memiliki sifat yang serius.

i. Bagal Buntung

Bagal Buntung dalam pewayangan Cirebon diciptakan dari bonggol jagung dan juga versi lain menyebutkan dari sejenis benalu, Bagal Buntung memiliki nama seperti itu dikarenakan memiliki kekurangan sebagai difabel, karena kakinya yang hanya ada satu. Meski demikian, Begal Buntung menjadi tokoh yang memiliki sifat pemberani.



Gambar 2.13 Bagal Buntung

(Sumber: https://correcto.id/content/images/th1_2021101202081034857.jpg)

Keberanian bukan hal yang bisa dibatasi oleh kekurangan seperti halnya yang dilakukan Begal Buntung. Singkat cerita, Pada suatu hari ada sebuah peperangan yang meletus di kerajaan Amarta, antara perajurit Amarta dan Wadiabala dari Negeri Girikobaran yang terus berdatangan tak henti-henti. Sampai datang Bagal Buntung menghempaskan musuh-musuh sehingga berkurang banyak. (Rosidi, 2008)

B. Analisa Objek & Target Audiens

1. Analisis Objek

a. Analisis SWOT

1) *Strength* (Kekuatan)

- a) Wayang sebagai aset budaya Cirebon yang berharga
- b) Punakawan merupakan bukti kejayaan dari perdalangan Cirebon pada masa lalu dan warisan yang memiliki nilai budi pekerti.
- c) Punakawan merupakan tokoh-tokoh yang dinanti dalam pertunjukan wayang kulit ataupun golek di Cirebon.

2) *Weakness* (Kelemahan)

- a) Kurangnya informasi terkait sembilan tokoh punakawan
- b) Kisah wayang dalam setiap daerah berbeda – beda.
- c) Sedikit media berupa buku berupa cerita tentang Sembilan tokoh punakawan.

3) *Opportunity* (Kesempatan)

- a) Buku wayang yang ditargetkan untuk anak-anak, akan memicu ketertarikan terhadap budaya.
- b) Buku visual tentang sembilan tokoh punakawan masih sulit untuk ditemukan.

4) *Threats* (Ancaman)

- a) Kurangnya tingkat kepedulian masyarakat terhadap wayang.
- b) Rendahnya kesadaran pentingnya perwayangan dalam membangun sifat dan kakarakter yang baik.

2. Analisa Target Audiens

Dalam memilih target audiens memiliki beberapa ketentuan yang akan menjadi klasifikasi informasi secara efektif dan dapat diterima. Beberapa klasifikasi ditentukan dari segmentasi geografis, demografis, behavioral, dan psikografis sebagai berikut :

a. Segmentasi Geografis

Secara geografis target perancangan buku visual pengenalan sembilan tokoh punakawan menargetkan masyarakat Jawa Barat dikhususkan untuk masyarakat Cirebon yang masih belum mengenal tentang punakawan.

b. Segmentasi Demografis

1) Target market/Premier

Status : Remaja dan Orang tua
Jenis Kelamin : laki-laki dan perempuan
Usia : 20-40
Strata Ekonomi : Menengah ke bawah

2) Target Audiens/Skunder

Status : Remaja dan anak kecil
Jenis Kelamin : laki-laki dan perempuan
Usia : 12-15 tahun
Strata Ekonomi : menengah ke bawah
Pendidikan : SMP

c. Segmentasi Behavioral

Buku Sembilan Tokoh Punakawan perancangannya ditujukan kepada anak-anak dan remaja yang memiliki ketertarikan terhadap budaya dan kepedulian terhadap seni tradisional.

d. Segmentasi Psikografis

Buku Sembilan Tokoh Punakawan dari segi psikologi dirancang untuk masyarakat yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mengenal wayang ,Tokoh Punakawan dan tertarik terhadap cerita wayang Cirebon dikhususkan untuk anak-anak dan remaja.

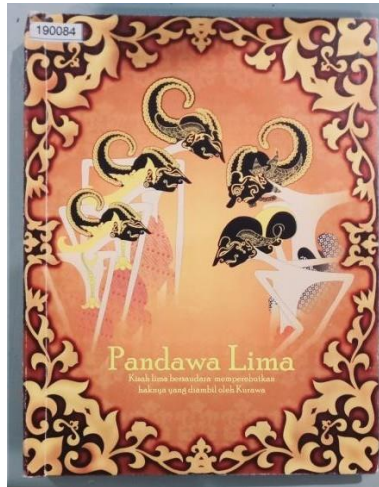
C. Refrensi Perancangan

Dalam merancang sebuah buku visual Pengenalan sembilan tokoh punakawan, beberapa referensi serupa diperlukan yang berkaitan dengan tradisi dan budaya Indonesia sebagai acuan dalam perancangan ini. Adapun referensi perancangan sebagai berikut:

1. Judul : Pandawa lima

Penulis: Fandi Irawan

Tahun : 2019



Gambar 2.14 Pengenalan Pandawa

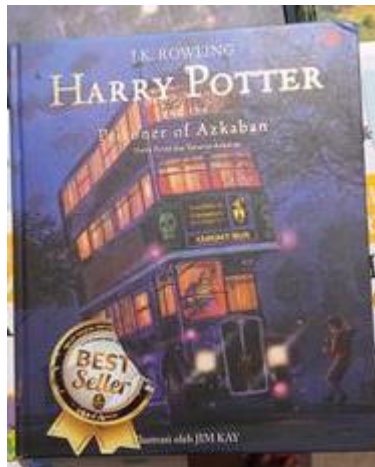
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Buku ini memiliki peran sebagai salah-satu referensi dalam membuat tema dalam perancangan karena berisikan informasi tentang pengenalan para tokoh Pandawa lima, yang memperebutkan haknya yang diambil Kurawa sebagai musuh 5 bersaudara tersebut.

2. Judul : *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*

Penulis : J.K Rowling

Tahun : 2018



Gambar 2.15 Harri Potter dan tawanan Azkaban

(Sumber: Dokumentasi penulis)

Buku Harry Potter ini didesain untuk anak-anak sebagai buku visual, yang bercerita tentang petualangan Harry Potter bersama tawanan dari Azkaban. Beberapa bagian dari buku ini dijadikan sebagai referensi dalam tata letak layout dan body text.

D. Landasan Teori

1. Buku Visual

Buku adalah rangkaian bahan menjadi kertas yang disatukan menjadi jilid memuat beragam informasi berupa sebuah tulisan maupun gambaran dan memiliki nomor halaman (Alesti, 2017), dalam KKBI buku adalah lembar kertas yang berjilid berisi ataupun kosong, sedangkan Visual menurut KBBI adalah dapat dilihat dengan indra penglihatan. Dapat disimpulkan bahwa buku visual adalah sebuah lembar kertas yang dijilid menjadi tulisan ataupun gambar yang berisi informasi.

Buku visual memiliki beberapa elemen yang menjadikan lembaran itu sebuah buku. Ada 3 antara lain, bagian depan dari kaver sampai dengan kata pengantar dan daftar isi, bagian isi buku berupa pengelompokan konten-konten, dan bagian terakhir berupa halaman penutup. Dalam perancangan buku kenyamanan pembaca perlu dipikirkan, *grid* memiliki pengaruh besar terhadap kenyamanan pembaca dan merupakan hierarki dari judul, sub judul, *deck*, *pull quote*, *bodytext*, *caption*, *kickers*, *header & footer*. (Dianita Rahma Maulida, 2020)

2. Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah jalan untuk memberikan penjelasan dengan menggunakan visual terhadap suatu karangan berupa buku dan lain-lain sebagaimana hal ini tertulis dalam KBBI.

Ilustrasi dalam buku visual memiliki banyak kegunaan dari meningkatkan minat pembaca, juga memberikan gambaran karakter atau tokoh dalam cerita tersebut. (Callista Chairani Wulandari, 2017)

3. Tipografi

Tipografi adalah salah satu elemen penting dalam pembuatan buku, Koran, dan lain-lain yang berisi informasi-informasi. karena itu sebuah *font* harus memiliki keterbacaan dan mudah dibaca yang tinggi sehingga ukuran dan pemilihan *typeface* perlu diperhatikan (Kartika, 2015). Tipografi merupakan ilmu yang mengatur huruf-huruf dalam pemilihannya sehingga menjadi kesatuan yang membuat kenyamanan bagi para pembaca dan memberikan kesan tertentu.

Untuk saat ini, tipografi terbagi menjadi 4 jenis. Jenis-jenis tersebut adalah:

a. *Serif*

Serif merupakan *font* atau karakter huruf dari zaman romawi kuno biasa disebut sebagai *old style font*. *Serif* memiliki ciri-ciri terdapat pengait diujung *stroke* seperti pada gambar dibawah ini:



This is a
serif
font.

Gambar 2.16 Font Serif

(Sumber: <https://glints.com/id/lowongan/wp-content/uploads/2020/12/6.-font-serif-postprepress-com-au.png>)

b. *Sans Serif*

Sans serif tidak memiliki pengait pada ujung *stroke* seperti yang terdapat pada *font* jenis *serif*, *font* ini juga disebut sebagai *modern font style*.

This is a
sans serif
font.

Gamabr 2.17 Jenis Font Sans Serif

(Sumber: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTJIgwmyGAyVDOysNYoDOGuYsiFKjJEgrhgKA&usqp=CAU>)

c. Script

Script adalah jenis karakter huruf yang menyerupai tulisan tangan, *font* jenis ini memiliki ciri-ciri yang jelas berupa keterhubungan setiap huruf atau kaligrafi. *Script* juga memiliki kesan elegan, natural dan biasanya menjadi brand bergaya *vintage*, *beauty*, dan *retro*.



Gambar 2.18 Script font

(Sumber: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcT8zZMYrpJQ-IOdZWUebs22XEzq0DFNCiO_xA&usqp=CAU)

d. Dekoratif

Dekoratif merupakan *font* yang biasanya digunakan sebagai display ataupun hiasan ornamental, *font* jenis ini tidak memiliki aturan tertentu karena *font* dekoratif bebas sehingga lebih sulit dibaca dari *font* jenis lainnya. Namun, meski demikian font dekoratif lebih menonjolkan keunikannya.



Gambar 2.19 Font Dekorativ

(Sumber:

<https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTvI3PeHrzCVPN-T7RTTy2rqwSX7n7l20m45w&usqp=CAU>)

4. Layout

Layout secara bahasa adalah tata letak. Namun jika dispesifikasikan lagi, *melayout* merupakan kegiatan susun-menyusun, mengatur, dan memadukan elemen atau unsur grafis menjadi komunikasi visual yang komunikatif. *Layouter* atau seorang *pelayout* harus memerhatikan kaidah-kaidah yang berlaku sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan jelas. (Gumelar, 2014)

Layout memiliki 5 prinsip dasar proporsi, keseimbangan, irama, kontras dan kesatuan.

a. Proporsi

Proporsi atau ukuran halaman yang tepat untuk *layout* untuk halaman dan isinya.

b. Keseimbangan

Keseimbangan atau balance adalah mengatur elemen-elemen dalam suatu halaman sehingga mencapai tampilan yang sama bobotnya atau dasar elemen yang sama.

c. Irama

Irama dalam *layout* halaman mengatur elemen dalam halaman agar terasa nyaman sehingga membentuk pola yang enak diikuti oleh pembaca.

d. Kontras

Kontras adalah menonjolkan suatu tema ataupun suatu hal yang penting sehingga menjadi perhatian lebih.

e. Kesatuan

Unity atau kesatuan dalam dunia *layout* adalah menyatukan elemen-elemen yang tadinya sendiri-sendiri dari ciri-ciri sampai visualnya disatukan dengan ornament atau yang elemen sejenisnya menjadi satu kesatuan yang utuh.

Prinsip-prinsip dasar tersebut akan menjadi panduan untuk melayout sebuah halaman agar lebih mudah dibaca dan nyaman bagi pembaca. Seperti dalam buku *Design Principle for Desktop Publishing* yang dikutip oleh (Gumelar, 2014)

5. Warna

Warna merupakan unsur penting dalam pembentukan sebuah kehidupan budaya dan sifat seseorang. Warna adalah suatu hal yang kuat berperan dalam menginspirasi dan meningkatkan kreatifitas, warna sebagai penanda lokasi dalam ingatan serta dapat membentuk perasaan kita.

Warna merupakan hasil dalam perjalanan semiotis dalam masyarakat sehingga menjadi penanda bagi budaya, sehingga filosofi warna sendiri menjadi semakin luas. Warna putih di daerah Palembang memiliki makna kedukaan bukan lagi kesuciaan. (Syarif, 2018)

Pemaknaan warna oleh suku-suku seperti pada umumnya. Warna merah, hitam, putih, kuning atau emas, dan hijau merupakan warna yang diidentifikasi sebagai warna budaya Jawa.

a. Merah

Merah melambangkan darah yang dikonotasikan sebagai kelahiran yang bermakna kemakmuran.

b. Hitam

Hitam melambangkan kebijaksanaan dan kesetaraan dalam budaya Jawa.

c. Putih

Warna putih memiliki warna kebersihan dan kesucian. Sebagaimana warna pada pakaian yang sering dipakai oleh abdi dalem atau tokoh agama.

d. Kuning atau Emas

Warna kuning memiliki makna leluhur, ketuhanan, kemuliaan, kemakmuran, dan ketentraman. Dalam masyarakat Jawa sering kali sesajen disajikan dengan nasi kuning sebagai perlambangan penharapan keselamatan dari tuhan yang maha esa.

e. Hijau

Hijau dimaknai sebagai kealamiahan, dan harapan hidup. Yang dimaksud bahwa manusia harus berdampingan dengan alam untuk tetap hidup.